L'ATARIEN

LE MAGAZINE DU CLUB ATARI DÉCEMBRE 83 N°1

Bimestriel

PELÉ, UN MAXI CHAMPION SUR MICRO



MUNICH : LE FABULEUX DOUBLÉ ANGLAIS

4 TABLEAUX SCORES A DÉCOUPER

JEU CONCOURS : KANGAROO

COMMENT NAISSENT LES PROGRAMMES DE JEUX ?

ATARI A Warner Communications Company

Cher ATARI,

Un énorme remerciement pour vos invitations au premier M.I.J.I.D. C'est fantastique pour nous. Nous vous enverrons nos impressions, c'est promis ! Mais rien que d'y penser, c'est déjà formidable, je dirai même plus, c'est SUPER.

Nous voudrions vous demander par ailleurs si d'autres clubs de la région viendront et si oui, serait-il possible d'obtenir leurs coordonnées ? (D'avance merci).

Encore une question : tous les membres de notre club aimeraient connaître les prix et les dates de lancement de tous les nouveaux accessoires VCS.

En vous remerciant encore une fois pour vos invitations, nous vous quittons en espérant une réponse.

Atariment.

PS : Après consultations, nous avons décidé de vous faire part de nos impressions sur les jeux :

PHOENIX : C'est super. Tout le monde a aimé mais à la longue on regrette que les tableaux soient toujours identiques et à la même vitesse.

VANGUARD : Alors là... Génial... Formidable à en attraper des crampes...

CENTIPÈDE : Sort de l'ordinaire. Thème : Super, Génial, également.

LES ATARIMANIAKS

ATARIFOLIE

D. Gordano

Chers membres du Club « ATARIMANIAK'S »

Nous avons bien reçu votre courrier et vous confirmons que d'autres clubs de votre région seront effectivement sur place au VIDCOM.

Pour répondre à votre question concernant les nouveaux accessoires pour le V.C.S, nous vous les présenterons dès leur sortie dans le magazine L'Atarien.

Nous vous remercions des commentaires que vous nous avez transmis concernant les cassettes « PHOENIX », « VANGUARD », et « CENTIPEDE », car ceux-ci nous permettent de savoir le type de jeux qui intéressent le plus nos fans : nous en tenons compte dans le développement de nos programmes de jeux ATARI.

Enfin, nous vous transmettons un formulaire Club à compléter et à nous retourner afin que nous puissions enregistrer officiellement tous les nouveaux membres de votre Club.

Amicalement.

Paméla
Club Atari



LA T'AS TOUT

LES TABLEAUX SCORES DE VCS NEWS

Désormais dans chaque numéro de l'ATARIEN, vous retrouverez des tableaux-scores à découper. Grâce à cette échelle des scores il vous sera facile de déterminer votre niveau et de mesurer vos progrès. Ne soyez pas découragés par les scores et les temps records d'Atari « Maximaximus » : c'est Jérôme Peyron, champion confirmé et testeur attitré de l'« ATARIEN » qui était aux manettes ! Mais nul n'est invincible...
Alors, à vous de jouer, maintenant !

"FOUS-RIRES"

Dans les colonnes de ses numéros à venir, l'ATARIEN a décidé de faire une large place à l'humour, au rire, aussi fou soit-il. A l'école, en famille, sur un terrain de sport ou devant un Ordinateur de Jeux, il t'est souvent arrivé d'être le témoin de plaisanteries, d'histoires drôles, de blagues. Ais le réflexe de les noter et de nous les envoyer.
Tous les deux mois la rédaction du journal sélectionnera les «meilleures» et les publiera avec les noms de leurs auteurs.
Alors pourquoi pas toi ?

Adresse : "L'ATARIEN" "FOUS-RIRES" 9-11, rue Georges Enesco 94008 CRÉTEIL

LES CLUBS FACE AU ROI PELÉ

Mercredi 5 Octobre une centaine d'Atariens environ avaient répondu présents à l'invitation de Paméla leur ouvrant les portes du Palais des festivals de Cannes transformé pendant 1 semaine en véritable temple des Jeux-vidéo.
Le « Clou » de cette journée c'était bien sûr l'arrivée vers 11 heures du Roi Pelé au stand ATARI escorté de son inséparable garde du corps. Après s'être initié sur le tout nouveau ordinateur -Maison 600 XL et avoir marqué quelques buts grâce au Programme de jeu Realsport (TM) Soccer notre champion s'est prêté à une séance d'autographes allant même jusqu'à répondre aux questions de ses jeunes admirateurs.

LIGNE OUVERTE

Désormais tu as la possibilité tous les mercredis d'entrer en communication avec ATARI par voie téléphonique.
Au bout de la ligne pour répondre à tes questions tu retrouveras soit Paméla, la marraine du Club, soit Marie-Louise une autre animatrice de choc.
Mais pour téléphoner tu dois obligatoirement être membre du Club. Le numéro de téléphone sera inscrit sur ta carte de Club ATARI ainsi que ton numéro de membre qui te servira de mot de passe au téléphone.

« CHERCHEZ L'ERREUR »

En page 10 de notre N° 0, vous l'aviez remarqué c'est l'écran de Dumbo's Circus qui est venu illustrer le programme de JOUST : une erreur que vous voudrez bien excuser !



LA T'AS TOUT

A 1

BULLETIN D'INSCRIPTION AU CLUB ATARI

Mode de règlement
libellé à l'ordre d'ATARI

☐ chèque bancaire
☐ chèque postal 3 volets
☐ mandat

42F

NOM ____________
PRENOM ____________
DATE DE NAISSANCE ____________
N° ________ RUE ____________
CODE POSTAL ____________
VILLE ____________
TEL. ____________
SIGNATURE (Signature des parents obligatoire pour les mineurs - moins de 18 ans)

RETOURNER A : CLUB ATARI
G.CAM-BP 681 - 95200 SARCELLES

ATARIANISEZ -LES !

FAITES CONNAÎTRE LE CLUB ATARI A VOS AMIS ET GAGNEZ 1 ORDINATEUR-MAISON ATARI 800 2 ORDINATEUR DE JEUX VCS 2600 ET 1 000 TEE-SHIRTS CENTIPÈDE !

Vous indiquez votre nom et votre numéro de membre sur les bulletins d'inscription que vous faites remplir à vos amis. Renvoyez-nous les bulletins, ils seront tirés au sort.

J'envoie ce bulletin de la part de :

Nom : ____________

Numéro de membre : ____________

Je désire m'inscrire au club ATARI pour un an et recevoir l'ATARIEN (6 numéros), le magazine du Club. Avec mon premier numéro, je recevrai ma carte du Club ATARI.

Je joins donc à ce bon, le règlement de mon inscription : 42 F.

(Offre valable jusqu'au 15/01/84).

RÈGLEMENT COMPLET

1. — La Société ATARI organise du 15.11.83 au 15.1.84 une opération promotionnelle de parrainage en faveur du Club Atari et de son magazine l'ATARIEN, intitulé : «Atarianisez-les».
2. — Peuvent y participer tous les membres du Club Atari ayant versé leur cotisation au 14.11.83.
3. — Il leur est demandé de parrainer un ou plusieurs nouveaux inscrits au Club Atari (maximum 3 personnes).
4. — Les nouveaux inscrits doivent adresser leur bulletin d'abonnement (ou une photocopie du bulletin ou sur papier libre) figurant dans le numéro 1 du magazine l'Atarien, en n'omettant pas d'inscrire le nom et le numéro de membre de leur parrain, à l'adresse indiquée sur le bulletin.
5. — Les bulletins d'abonnements adressés avant le 15.1.84 minuit (le cachet de la poste faisant foi) seront tirés au sort en présence d'huissier et déterminent les parrains gagnants.
6. — Les lots offerts sont les suivants : 1 ATARI 800/2 VCS/1000 Tee-Shirts Centipède.
7. — Le tirage au sort sera effectué à Paris, en présence de Maître Jaunâtre, Huissier de Justice.
8. — Les gagnants seront avisés individuellement. Un parrain peut gagner plusieurs fois si son numéro de membre apparaît à plusieurs reprises.
9. — En aucun cas, les lots offerts ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces.
10. — La Société Atari se réserve le droit d'annuler, ou de prolonger la présente opération, si les circonstances l'exigent.
11. — Le fait de participer à l'opération «Atarianisez-les» implique l'acceptation du présent règlement déposé chez Maître Jaunâtre, Huissier de Justice à Paris.

LA GUERRE DES CLUBS

C'est dans un décor digne de "La Guerre des Etoiles" que les Clubs Atari se sont retrouvés au début de mois de septembre. Nos champions avaient en effet choisi le féerique Centre Beaubourg pour leur "rencontre du 3e type".

Il y avait une de ces ambiances, les amis, que j'en perdais mon Basic. J'étais d'ailleurs le seul, car pas un des participants ne semblait avoir le trac. Pourtant, l'enjeu était de taille : c'était la dernière finale régionale avant celle qui allait regrouper les meilleurs une semaine plus tard, le 10 septembre, au Palace.

Avant de s'affronter, les Atariens avaient visité l'immense exposition « Au Temps de l'Espace », résumant vingt-cinq ans de conquête spatiale. C'était vraiment grandiose. Tenez, juste pour ceux qui n'ont pas pu s'y rendre, un petit aperçu : vous descendiez dans une sorte de labyrinthe inter-galactique parsemé d'ordinateur Atari qui vous faisaient découvrir par exemple la reconstitution du survol de Jupiter et de Saturne. Quel spectacle !

Dernière chance.

Mais enfin, on n'était pas uniquement venu à Beaubourg pour un cours de sciences spatiales. Le Big Show se trouvait ce jour-là du côté du stand Atari où tous les concurrents s'entraînaient en tentant d'améliorer leur score. Seulement, attention, nos Atariens n'étaient pas venus seuls — excepté quelques-uns — mais en équipe de quatre à cinq. Jugez du plateau et vous comprendrez pourquoi la bataille allait être redoutable : The Pac Brothers, Flash, Defender, Pac-Man 92, Krull, Les Champions, Keep Kool Club et Staunch Club !
Le président de ce Staunch Club n'a d'ailleurs pas hésité à rentrer de vacances d'Espagne tout spécialement pour participer à cette finale Ile-de-France.
C'est qu'Emmanuel Boulier, 16 ans, président du Club de Montmagny dans le Val-d'Oise, même s'il conserve son humour n'est vraiment pas venu pour plaisanter.

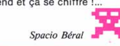


Quand les clubs font la paix.

« Vous comprenez, c'est ma dernière chance de participer à la finale. Alors, même si je n'y arrive pas, je suis au moins prêt à défendre fièrement les chances du Staunch Club. » Bravo Emmanuel, voilà qui est parlé !

Chacun pour soi.

Je ne laisserai pas durer une seconde de plus le suspens : Jérôme Peyron, qui représentait le Keep Cool Club, s'est facilement imposé en totalisant 96 404 points sur Centipède. Impressionnant, non ? Mais dites-vous bien que Jérôme n'arrive pas à ce résultat par la grâce du Dieu Pac-Man mais en s'entraînant sans relâche. Aussi ce n'est que justice si le jury Atari l'a retenu pour participer à la finale au Palace. Quant aux Champions, ils n'ont pas volé leur nom de Club. On ne compte plus leurs titres ou leurs participations à des finales Atari. Chacune de leurs déclarations ressemble à une véritable déclaration de guerre : « On est les meilleurs. On est venu pour gagner. D'habitude, on ne se tire pas dans les pattes, mais aujourd'hui c'est chacun pour soi... ».
Alors consultez les scores. Jean-Michel Petrucev, 74 080 points ; Frédéric Zipperlin, 70 206 points ; Jean-Luc Grillon, 65 342 points. Quand les Atariens se mettent à la compétition, ça se voit, ça s'entend et ça se chiffre !...





Spacio Béral

155 lots à gagner

As de la poulie, inconditionnels de l'engrenage, mordus de l'équilibre, vos efforts pour vaincre les lois physiques de notre Jeu-Concours «Kangaroo» ne seront pas vains.



Jugez plutôt : les 155 gagnants se partageront :

- 5 cassettes vidéo du concert «live» de Simon et Garfunkel
- 100 disques ZZ TOP
- 50 places de cinéma pour la «Quatrième Dimension».

STUART MURRAY, 14 ans, champion du monde junior 1983. Etudiant à Londres, il a découvert les jeux-vidéo il y a trois ans et a commencé à s'entraîner sur Centipède il y a deux mois et demi. Ses hobbies : le basket et le tennis de table.



MUNICH 83 : LE DOU

Au rendez-vous de ces troisièmes championnats du monde Atari des jeux-vidéo, ils étaient trente-cinq virtuoses de la commande à levier (vingt juniors et quinze seniors) à envier le titre suprême de champion du monde sur Centipède.

Après Paris, c'est la ville de Munich qui a été choisie pour accueillir ces petits prodiges et les délégations des vingt-deux pays représentés. Parmi les participants, âgés de 11 à 39 ans, à noter la présence d'une seule femme, Pat Baylis, une Canadienne de 37 ans, et celle, encore plus inhabituelle, d'un inspecteur de police de 39 ans, le Belge Alain De Longree.

Décor de cette grande manifestation atarienne : la prestigieuse salle de spectacle de l'hôtel Sheraton, entièrement aménagée pour les besoins de la compétition : au centre, 10 meubles vidéo espacés d'environ 1,50 m comprenant la console de jeu et l'écran de télévision formaient un cercle autour duquel organisateurs, accompagnateurs et supporters pouvaient circuler afin de suivre la progression des scores de chaque candidat.

HÔTEL-VIDÉO

Arrivés la veille dans le grand hôtel munichois, nos deux champions de France, Fabien Hémard "La Nouvelle République du Centre Ouest" et Vincent Goualard "Télé 7 Jours", avaient pu commencer à s'entraîner dès le soir même dans leur chambre respective, les organisateurs ayant eu la bonne idée d'équiper toutes les chambres des participants de consoles de jeu-vidéo ; inutile de dire que nos deux atarimaniaques s'en sont donnés à cœur joie jusqu'à une heure avancée de la nuit et qu'il a fallu l'intervention énergique de Mme Hémard pour les arracher à leur poste de tir !

Mais le lendemain, les fatigues de cette veillée d'armes étaient complètement oubliées et remplacées par l'excitation de la compétition toute proche.



Shui Fan Or : il s'en est fallu de quelques chenilles...

CONTRE-PERFORMANCE

Vers 17 heures, le jury fit procéder au tirage au sort des poules éliminatoires : la guerre des nerfs ne faisait que commencer. Une guerre à laquelle notre junior de 15 ans allait malheureusement très vite succomber, victime d'une tension nerveuse trop forte. En effet, après 4 minutes de jeu, il était contraint d'abandonner sa console de jeu, faute de « vies », sur le score sans appel de 29 133. La déception succédait à l'espoir, et les larmes de la défaite à la joie radieuse de la victoire, quatre jours plus tôt au « Palace ».



Vincent Goualard aux manettes défendant avec conviction les couleurs de la France.

Du coup, tous les espoirs français se reportaient sur notre deuxième champion, Vincent Goualard. Fort de ses 18 ans et demi, allait-il se montrer psychologiquement moins fragile que son cadet ? Allait-il supporter cette terrible pression accrue d'autant par l'abandon de ce dernier ? Les supputations allaient bon train, mais au fond tout le monde croyait encore dans les chances du senior.



ANDREW BRZEZINSKI, 19 ans, Londonien, champion du monde senior 1983, après seulement cinq semaines d'entraînement sur Centipède. Il vient de terminer ses études et est à la recherche de son premier emploi. Son titre mondial devrait l'aider à réaliser son rêve : devenir programmateur sur ordinateurs !...

BLÉ ANGLAIS



Vue plongeante sur la salle de l'hôtel Sheraton où s'est déroulé la finale mondiale.

Et on avait raison puisqu'au terme d'une partie acharnée d'un quart d'heure, Vincent réussissait à se qualifier pour la finale avec le quatrième meilleur score (199 778 contre 235 197 pour le premier). Dans le camp français, c'était un ouf de soulagement bien compréhensible.

CLASSEMENT OFFICIEL

Senior - Centipède - 20 minutes

1er : BRZEZINSKI Andrew (GB), 322 044 ; 2e : LEIGHTY Doug (USA), 290 986 ; 3e : MAGNUSSON Thomas (Suède), 273 195 ; 4e : GOUALARD Vincent (France), 266 852 ; 5e : STRATER Joseph (Allemagne), 253 730 ; 6e : INT'GROEN Peter (Hollande), 138 114.

Junior - Centipède - 20 minutes

1er : MURRAY Stuart (GB), 323 512 ; 2e : OR Shui Fan (Hong-Kong), 318 881 ; 3e : MINET Michel (Belgique), 311 516 ; 4e : ANDERSEN Fleming (Danemark), 305 486 ; 5e : RAMOS Angel (Porto Rico), 298 676 ; 6e : WOLF Klaus (Allemagne) : 297 517.

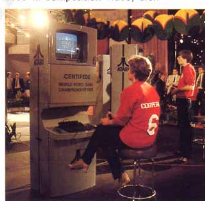
LA BARRE DES 320 000

Après un intermède musical, les six qualifiés pour la finale junior grimpaient sur les tabourets installés devant leur console de jeu sous l'œil attentif des membres du jury et des cameramen de vidéo. Les favoris (Shui Fan Or, de Hong-Kong, deuxième l'an dernier sur Pac-Man, Angel Ramos, de Porto Rico, et Fleming Andersen, du Danemark) avaient vingt minutes pour se départager. Contre toute attente, la surprise allait venir de l'Anglais Stuart Murray, seulement quatrième meilleur score des éliminatoires à près de 20 000 points du jeune Asiatique. Il était le seul à franchir à l'issue du temps réglementaire la barre impressionnante des 320 000 (323 512), talonné, il est vrai, par Shui Fan Or, le « Poulidor » des jeux-vidéo (318 881). Quant au Belge Michel Minet, il empochait la médaille de bronze avec 311 516 points. En revanche, chez les seniors, la hiérarchie des éliminatoires allait se trouver largement confirmée. L'Anglais Andrew Brzezinski, qui avait survolé les qualifications, s'imposait une fois de plus de façon magistrale devançant le second, l'Américain Doug Leighty, de plus de 30 000 points (322 044 contre 290 996).

Très combattif, Vincent Goualard lutta jusqu'au bout pour la troisième place, mais dut finalement s'incliner devant le Suédois Thomas Magnusson (266 852 contre 273 195). Grand perdant, le Hollandais Peter Int'Groen, second des éliminatoires mais bon dernier de la finale.

PASSEPORT POUR LOS ANGELES

Ainsi, avec ce fabuleux doublé, les Anglais faisaient la démonstration de leur écrasante suprématie sur Centipède et prouvaient que le « flegme » britannique n'était pas incompatible avec la compétition vidéo, bien



Pat Baylis, une canadienne de 37 ans, seule femme à concourrir pour le titre suprême.

au contraire ! Et en attendant de venir défendre leur titre, l'an prochain, ils pourront à leur tour aller admirer et encourager d'autres champions, ceux des Jeux Olympiques de Los Angeles en 1984.

Bravo et bon voyage, Messieurs les Anglais !...

MC



SUR TF1, LE MERCREDI PIXIFOLY : ATTENTION LES YEUX !

Ça y est, c'est parti ! Depuis le 28 septembre, vous pouvez retrouver le mercredi sur TF1 aux alentours de 15h30 la nouvelle émission consacrée aux jeux-vidéo. Son nom, aussi fou que l'émission : Pixifoly. Et, foi de Spacio Béral, jamais à la télévision, au niveau des trucages, des couleurs et de la vidéo, on n'avait vu spectacle plus extraordinaire...



Pixifoly : des effets spéciaux à vous couper le souffle !

Le Roi du Megazbu

Dès le début de l'émission, ça ne traine pas sur le plateau de Pixifoly. C'est que Mélanie, la charmante animatrice de Vitamine, est prisonnière des flammes au beau milieu d'un labyrinthe.
Dominique, son courageux compagnon, va tenter de la délivrer. Gare aux brûlures ! Mais Dominique est paré : à l'aide de son Mégazbu (sorte d'énorme volant grand comme 50 joy-sticks), Dominique actionne de sympathiques lutins qui, munis de sceaux d'eau remplis à ras bord, éteignent les flammes envahissantes. Atariens sceptiques, vous allez me dire : mais comment, nous, de l'autre côté de l'écran, fait-on pour voir ce superbe spectacle ? Alors écoutez bien : Jacques Peyrache, le réalisateur a pensé à tout. Il a installé dans le studio de Pixifoly un immense écran qui permet de suivre, comme si vous y étiez, toutes les péripéties.

Un voyage dans les images

Tout à coup surgit sur l'écran un circuit automobile où Antoine Vareil (champion du Monde 81) va tenter de battre le record. 5, 4, 3, 2, 1, 0... Partez ! Antoine empoigne le mégazbu. Le bolide va maintenant très vite. Trois secondes plus tard, c'est l'inévitable flaque d'huile...
Dérapage contrôlé : Antoine repart de plus belle, évite un dernier véhicule au milieu de la neige. Attention, top ! Bravo : 7454 points.
Antoine a pulvérisé le record du monde.
Bon, je crois que vous m'avez compris : le mercredi après-midi, réservez-vous une demi-heure au moins. Si vous êtes déçu par Pixifoly, que les insectes de Centipède me dévorent !...

Le retour de « Mickey »

Après le cinéma, c'est la télévsion et les Jeux-vidéo qui font revivre les inoubliables personnages de Walt Disney dont le plus célèbre d'entre eux : Mickey.
Retrouvez chaque mois sur TF1 et pendant 1 heure la joyeuse équipe de « Salut Les Mickeys »
Pour son émission Christophe Izard n'a pas lésiné sur les moyens : des extraits de Dessins Animés à la pelle, la bande des Mickeys qui chantent et dansent à gogo, enfin un invité surprise qui est loin de rester indifférent devant les fabuleuses créatures de Walt Disney. Bref, un cocktail explosif qui vient à point pour fêter le 60ème anniversaire de Walt Disney.
SORCERER'S APPRENTICE est le premier programme de jeu où les personnages de Walt Disney font leur apparition chez ATARI. Mickey se retrouve sous des déluges d'eau. Pour résoudre le problème, 2 solutions et 2 écrans. Sur une première image, Mickey peut arrêter des étoiles filantes qui tombent vers lui. Mais il faut aussi s'occuper de l'eau qui monte à la cave et stopper l'armée des balais et des sceaux avant que tout ne soit innondé. Un affolant va-et-vient de Mickey d'un écran à l'autre, car l'eau monte vite, très vite !...





M.I.J.I.D. : l'occasion de tester de nouveaux programmes de jeu.

M.I.J.I.D. 83 :
Le premier salon où l'on joue...

Excellente idée : ouvrir chaque année, à Cannes, dans l'ancien Palais des Festivals, ce marché International des Jeux-Vidéo et de l'Informatique Domestique... Un salon dans lequel, évidemment, Atari tient une très grande place.
Un stand immense, tout en longueurs, qui recelait toutes les merveilles ou les nouveautés qui tiendront la vedette en cette fin d'année.

La vedette incontestée, c'était l'Ordinateur de Jeux VCS 2600, avec ses nouveaux programmes de jeux dont Pole position, unanimement apprécié. Son bolide n'a guère eu le temps de laisser refroidir le moteur... Le plus spectaculaire était encore la projection de ce jeu sur écran géant : une ambiance parfaite de 24 heures du Mans ! Au hit-parade de la popularité, les visiteurs ont visiblement élu, juste derrière, Kangaroo et Moon Patrol : bref, une série d'adaptations de jeux d'arcades qui devraient connaitre autant de succès que les déjà célèbres, Defender, Berzerk... ou Pac-Man !

Enfin, juste en face, sur une rangée d'écrans parallèles et bien aussi impressionnante, on découvrait les derniers programmes de jeux pour les Ordinateurs-Maison : Galaxian, des petits monstres superbes, qui descendaient sur les visiteurs avec un bruitage très réaliste ! Ou encore le redoutable Qix, cette bête multicolore que le joueur cherche à enfermer dans des surfaces : étonnement général devant la finesse et la richesse des possibilités de ce programme de jeu. Histoire de prouver que les assoiffés d'informatique ne seront pas pour autant privés des jeux-vidéo les plus fantastiques...


Le stand ATARI pris d'assaut par les jeunes Atariens invités au M.I.J.I.D.

Bref, un stand riche en couleurs et en mouvement, avec des nouveautés qui laissent présager une année 84 de première grandeur... Et Dieu sait ce que nous pourrons découvrir au même endroit, lors du M.I.J.I.D. 84 !



Trophée Lancôme : des trous, des p'tits trous, encore des p'tits trous.

Il y en avait 18 très précisément sur le magnifique parcours du golf de St-Nom-La-Bretèche où s'est déroulé du 29 septembre au 2 octobre dernier le prestigieux « Trophée Lancôme ».
Pour la première fois ATARI, l'Ordinateur Officiel du tournoi, participait à ce grand rendez-vous du golf international réunissant 30 des meilleurs joueurs du monde.

Un ballet parfaitement rythmé

Installé dans la salle de Presse, l'équipe ATARI a réalisé pendant les 4 jours du tournoi un véritable tour de force : diffuser toutes les 2 minutes et au trou par trou le classement général du tournoi ! Une performance rendue possible grâce aux commissaires présents sur tout le parcours et reliés à la salle de Presse par Talkie-walkie ; ainsi à peine parvenus, les scores des joueurs étaient immédiatement enregistrés sur l'un des deux Ordinateurs-Maison ATARI 800 et quelques secondes plus tard le nouveau classement général réactualisé, s'affichait sur l'écran du second ordinateur. Non loin de là, le stand ATARI, équipé de 2 Ordinateurs-Maison de Jeux et d'un Ordinateur de Jeux VCS était pris d'assaut par les nombreux Atariens venus s'entraîner sur les programmes de Jeux Real-Sports (TM) Tennis et Basket-ball et s'initier au tout nouveau programme de Golf sur Ordinateur. L'espace d'une partie nos jeunes golfeurs « en herbe » ont pu ainsi tester leur adresse et revivre les émotions de chacun des 18 fameux petits trous...



ATARI, Ordinateur Officiel du Trophée Lancôme, était présent sur le trou 18.

M.C.



LA VISITE DU ROI

Ce roi, vous le connaissez tous : c'est tout simplement (si l'on peut dire) Pelé ! Inutile de vous présenter ce dieu du ballon rond, champion du monde, auteur de plus de 1000 buts, promoteur génial du football aux États-Unis, grande vedette du prestigieux Cosmos de New-York ! Et si cette légende vivante du football brésilien a décidé de venir au M.I.J.I.D., croyez-moi, ce n'est pas sur un « coup de tête ». Non, c'est tout simplement qu'aujourd'hui ce « Dieu » du ballon rond s'est transformé en « apôtre » de la Jeunesse.

Pelé, maintenant âgé de 43 ans, se consacre entièrement aux jeunes. Dans de nombreuses écoles de football, bien sûr, qu'il a ouvertes aux quatre coins du monde et qui lui permettent de garder un contact raffraichissant avec ce sport qu'il a porté à son plus haut niveau. Mais Pelé ne se désintéresse pas pour autant de jeux plus nouveaux et, par certains côtés, aussi sportifs. Vous avez sans doute déjà beaucoup joué avec le programme de jeu Pelé's Championship Soccer d'Atari, qu'il était venu lui-même présenter à Paris en 81.

Le champion Brésilien était donc l'invité d'Atari au M.I.J.I.D. 83. Une visite d'autant plus exceptionnelle que Pelé arrivait directement de Hong-Kong.. Pour l'occasion, ce mercredi, on avait laissé ren-



Le saviez-vous ?

Celui que l'on appelle si communément Pelé se nomme en fait Edson Arantès Do Nascimiento. A propos savez-vous d'où lui vient ce surnom ? Tout simplement du fait qu'à ses débuts le jeune prodige jouait sur des terrains vagues bosselés et dont les pelouses étaient... pelées ! C'est d'ailleurs sur l'un de ces terrains improvisés à Prés Coraçoès, petit village pauvre du Brésil qu'un recruteur remarque la surprenante agilité de Pelé dribblant déjà à la perfection avec une balle de chiffon ! Le conte de fées ne faisait que commencer. La suite vous la connaissez : Pelé endosse le maillot blanc de Santos qu'il ne quittera que pour aller rejoindre l'équipe du Cosmos de New-York, en fin de carrière. Sous son N° 10 d'avant centre, il va marquer la bagatelle de 1376 buts. Un record qui ne risque pas d'être égalé de sitôt. Quant à son 1000ème but, quelle émotion ! c'était dans le fameux stade de Maracana devant 100 000 spectateurs venus assister à l'« évènement ». Pelé marqua sur Pénalty et la foule en délire ne laissa pas se terminer le match ! Des rires aux larmes. Lors de la coupe du monde de 1958 en Suède, les prouesses de ce dribbleur génial ne plaisent pas à tout le monde. Il est lâchement blessé par un défenseur et quitte la compétition en sanglots. Il a 16 ans...
Aujourd'hui le joueur de légende a laissé la place à l'homme d'affaires globe-trotter. Mais l'homme est resté le même : fidèle et généreux avec pour seule obsession : l'amour et la paix des êtres sur terre.



Pelé en compagnie de Pamela.

trer dans le palais des Festivals les jeunes fans de football et de jeux-vidéo. Et la cohue fut indescriptible ! C'était à qui ferait signer par le « dieu » une photo, un livre, un ballon, un maillot, si ce n'est même une médaille, récompense prestigieuse d'une victoire dans une compétition locale !
Pelé fut d'une gentillesse exemplaire, ne se contentant pas de signer aveuglément tout ce qu'on lui tendait, mais s'efforçant, dans le brouhaha général, d'adresser à chacun un petit mot, ou d'accom-



Pelé signe des autographes sur des photos...

pagner chaque autographe d'une dédicace personnalisée. Et, avouons-le, il fallait beaucoup de patience...

Buts sur commandes

Pelé visita ensuite le Stand ATARI et devant la caméra de télévision affronta en direct et par écrans interposés un jeune passionné de



... et sur des ballons !

Jeux-vidéo de Clermont-Ferrand. Une partie en définitive très équilibrée où Pelé ne faillit certes pas à sa réputation de grand « Buteur » mais dut cependant encaisser plusieurs buts.
Le virtuose du ballon rond délaissa ensuite la pelouse pour la terre battue de Realsports (TM) Tennis et causa la surprise en révélant des dons cachés pour le opposition à la violence toujours grandissante en Football, et rappela à ce sujet la récente aggression contre Maradona. Il laissa aussi entendre toutes les réserves qu'il faisait sur la sélection nationale Brésilienne actuelle...
La fin de cette visite extraordinaire fut spectaculaire : Pelé participa à l'émission SUPER-CHAMPION de Télé Monté Carlo :



Le Roi du Football s'initie à Realsports (TM) Tennis grâce aux conseils de Guy Millant, Directeur Général d'ATARI France.

lift et la volée : eh oui, un champion peut en cacher un autre !!!... Puis ce fut le temps des « choses sérieuses » : une réception en son honneur sur la terrasse du Palais des Festivals, pendant laquelle la presse spécialisée en profita pour l'interviewer. Un verre de champagne, et en route pour Radio Monte Carlo : le « King » réaffirma son une émission fantastique qui fait alterner de petits matchs sur tous les jeux-vidéo Atari entre deux concurrents, et des bandes vidéo musicales des succès du hit-parade. Le gagnant du jour eut le redoutable honneur d'affronter Pelé...
Bref, une visite qui eut le don d'égayer ce M.I.J.I.D. que certains craignaient morose. Il nous reste à attendre qu'une nouvelle grande occasion permette à Atari d'inviter encore le Roi Pelé.



Le seul Atarien ayant pu s'approcher du Roi lors du cocktail.



COMMENT NAISSENT LES PROGRAMMES DE JEUX ?

Depuis la recherche de l'idée qui va fournir la base d'un nouveau programme de jeu jusqu'à l'emballage de ce dernier et son expédition à travers le monde, les étapes sont nombreuses et le cheminement souvent fort long. Concepteurs, ingénieurs, techniciens interviennent tour à tour sur cet embryon de composants électroniques qui mettra au moins neuf mois avant de voir le jour sous forme de cartouche. Condon Brown, directeur du laboratoire de recherche de Sunnyvale aux Etats-Unis a accepté de lever le voile sur quelques-uns des petits secrets de cette mystérieuse « alchimie ».



REMUE-MÉNINGES

Avant toute chose, il importe de sélectionner une idée suffisamment originale qui puisse servir de point de départ à la création du jeu. A cet effet, chaque année, des sessions sont organisées afin que différents groupes représentatifs mettent leur talent créatif en commun.

« Aucune idée ne nous paraît trop excentrique ou trop insolite, explique Condon Brown. C'est au contraire de ce brassage d'idées parfois farfelues que naîtront les idées les plus pertinentes. Nous sélectionnons en moyenne une centaine d'idées et de thèmes différents à l'issue de ces "brainstormings"* ».

Ensuite des équipes de conception sont formées pour travailler sur les « meilleures » idées. Chaque équipe se compose de programmeurs, d'ingénieurs, d'un technicien et d'un responsable de projet chargé de suivre tout le processus de conception du jeu (entre huit mois et deux ans !).

Dans un premier temps, il s'agit de vérifier la « faisabilité » de ces idées, en prenant en considération les contraintes technologiques ou financières : si celles-ci sont limitées les choses sérieuses peuvent vraiment commencer : alors que le programmeur écrit le "software"** en quatre parties (conception, code, correction du code et mise au point), l'ingénieur "Hardware"**, de son côté, est chargé d'adapter le microprocesseur permettant de lire le nombre et la nature des instructions que le programmeur a rédigées.

A ce stade de conception le jeu est soumis à des essais prolongés à l'aide d'un Ordinateur Graphique Interactif qui conçoit les circuits intégrés devant s'adapter aux particules de silicone. But de l'opération : réduire une encyclopédie de plusieurs volumes d'informations en une particule pas plus grosse qu'un ongle de pouce ! C'est alors qu'intervient le Département de Conception Graphique afin d'élaborer le concept graphique sur lequel fonctionnera le jeu : une maquette est réalisée pour voir la manière dont le tout se combinera : le personnage ou la personnalité des personnages, l'action, les objectifs et les règles du jeu.

STOP OU ENCORE

Arrive ensuite l'étape qui va décider de la destinée du jeu : le « Playtest » ou « test du jeu ». Le prototype est testé à une ou deux reprises auprès d'un petit groupe de « vrais joueurs » ; soucieux de parfaitement observer la moindre de leurs réactions, les concepteurs se tiennent derrière un miroir truqué leur permettant de voir sans être vus. Si les réactions sont positives, le pro-

NON ! LES PROGRAMMES DE JEUX NE NAISSENT PAS DANS LES CHOUX



gramme est testé auprès d'un échantillon beaucoup plus vaste composé de 200 à 300 possesseurs de VCS Atari jouant au moins occasionnellement : c'est le type de programme testé qui détermine l'âge de ces joueurs (il s'agit soit d'enfants, soit d'adolescents, soit d'adultes, soit d'une combinaison des trois).

« Les commentaires recueillis lors de ces tests influent beaucoup sur la finalisation du programme, précise Condon Brown. Si les résultats des "playtests" sont satisfaisants, la décision est prise de commercialiser le programme. Mais avant il doit retourner au laboratoire pour la finition : on retravaille sur les principales sections du jeu qu'on modifie en fonction des réactions du public. »

Ainsi, à cette durée moyenne de programmation qui se situe entre 6 et 9 mois, il faut ajouter une période de 3 mois pour la rédaction des livrets d'instruction, la création de l'emballage et la fabrication.

Il faut savoir enfin qu'en 1983, environ 25 programmes auront été lancés en Europe dont certains (Astérix, Obélix) sont spécifiquement destinés aux pays européens.

**Le Hardware est tout ce que vous pouvez toucher du doigt et le Software est le programme qui informe le Hardware sur ce qu'il doit faire.
*Réunion de groupe informelle destinée à brasser le plus d'idées possibles.



CLASSEMENT DES PROGRAMMES DE JEUX PAR THÈMES

- ESPACE : Space Invaders, Star Raiders, Asteroïds, Defender, Vanguard.
- ENFANTS : Alpha Beam, Cookie Monster, Sorcerer's Apprentice, Big Bird's Egg Catch.
- MILITAIRE : Battle Zone.
- ARCADE : Pac-Man, Dig Dug, Berzerk, Centipède.
- AVENTURE : E.T., Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Jungle Hunt, Kangaroo.
- COURSE : Pole Position.
- SPORTS : Real Sports (TM) Tennis, Real Sports (TM) Soccer.

« G.O. » : LES GENTILS ORDINATEURS

CLUB MED

Kamarina, au sud de la Sicile. Le plus gros village du club accueille en pleine saison près de 1 700 personnes. Comme tous les matins, Patrick et Jean, deux copains inséparables, 16 et 17 ans, disputent leur match de tennis.

« C'est juste une mise en forme avant d'aller retrouver les Ordinateurs - Maison Atari », lance Patrick, un blond bien décidé à profiter au maximum de toutes les installations du club. Patrick est venu avec les parents de Jean. Mais les deux compères ont trouvé la solution pour rassurer les parents. Tous les jours, ils vont à l'atelier informatique. « J'ai un copain qui possède un micro-ordinateur depuis trois ans. Mais moi, je voudrais m'acheter un Ordinateurs-Maison



L'atelier informatique dedans...

à la rentrée. » Alors, le soir, quand ils retrouvent les parents, au bungalow, les deux adolescents vantent les mérites du Basic. Ah, les merveilles du GOTO, du PRINT, du LIST. Résultat, trois jours après leur arrivée, ils avaient réussi à convaincre les parents de Jean de venir s'initier sur les claviers. « Je songe à m'informatiser, mais l'apprentissage n'est pas toujours évident. Au Club, les G.O. sont là. Ils vous écoutent, ils vous décomplexent. Vous n'avez pas l'impression d'être un demeuré parce que vous ne comprenez pas du premier coup. » Bref, tout va pour le



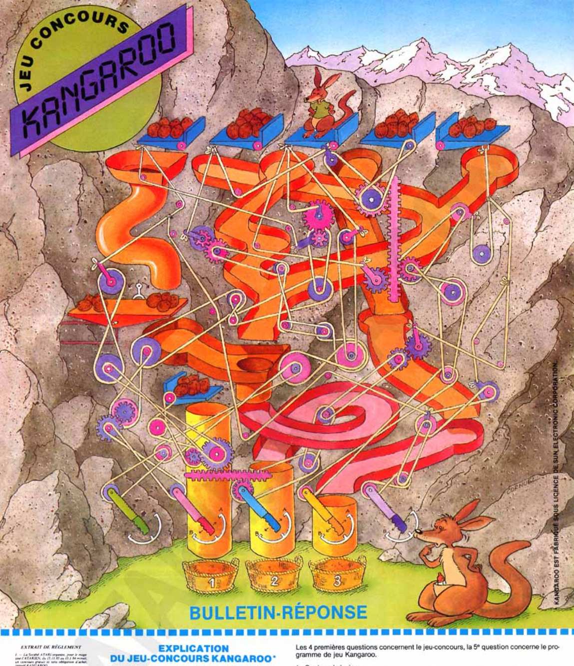
... et dehors.

mieux dans cette famille pas tout à fait comme les autres.

« C'est mon fils Gérard qui nous a demandé d'acheter un ordinateur de jeu Atari il y a quelques mois », explique une femme d'une quarantaine d'années. « Nous sommes commerçants. Comme nous en avions assez de le voir s'affairer sur son clavier et nous battre régulièrement à Pac-Man et Space Invaders, nous nous y sommes mis ici. » Sans trop de problèmes apparemment. Quant à Patrick et Jean, eux, ils sont en pleine forme. Et leurs journées sont bien remplies ; jugez plutôt : tennis, piscine, micro et night-club le soir ; tout pour être heureux en somme !...

CRÉDIT PHOTOGRAPHIQUE CLUB MÉDITERRANÉE

Pour les amateurs de ski et de sports de neige voici 4 villages d'Hiver du Club Méditerranée équipés d'ateliers informatiques :
VILLARS/OLLON
St MORITZ VICTORIA
St MORITZ ROI SOLEIL
COPPER MOUNTAIN
LES MENUIRES



EXTRAIT DE RÈGLEMENT

1. — La Société ATARI organise, pour le magazine l'ATARIEN, du 15.11.83 au 15.1.84 minuit, un concours gratuit et sans obligation d'achat, intitulé KANGAROO.

2. — Le concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres des sociétés organisatrices et de leurs familles.

3. — Le concours figure dans le n° 1 du magazine l'ATARIEN, la page sur laquelle il figure pourra être obtenue sur simple demande en écrivant à : KANGAROO - G-CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES.

4. — Pour participer à ce concours, il suffit de répondre aux deux questions posées et d'envoyer le bulletin-réponse avant le 15.1.1984 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à : KANGAROO - G-CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES.

5. — Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

6. — Il y a 150 gagnants :
du 1er au 5e : 1 cassette vidéo et 1 place de cinéma
du 6e au 105e : 1 disque
du 106e au 150e : 1 place de cinéma.

8. — Les participants doivent obligatoirement inscrire leur réponse sur le bulletin-réponse qu'ils trouvent dans le magazine l'ATARIEN, ou qu'ils peuvent se procurer à : KANGAROO G-CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES.

9. — Les bulletins-réponses parvenant retardés, surchargés, illisibles, ou après la date limite de participation, ne seront pas pris en considération.

10. — Un même participant ne peut adresser qu'un seul bulletin-réponse. Un seul lot sera affecté par famille.

11. — Les frais d'affranchissement seront remboursés sur simple demande.

12. — Le présent règlement du concours est déposé chez Maître Jaundère, Huissier de Justice à Paris. Il peut être obtenu à l'adresse suivante : KANGAROO G-CAM - BP 681 - 95200 SARCELLES. (Joindre une enveloppe pré-adressée pour l'envoi).

EXPLICATION DU JEU-CONCOURS KANGAROO*

5 leviers (vert, rouge, bleu, jaune, violet) actionnent des poulies qui libèrent Petit Kangourou et font tomber les noix de coco. Chacun déclenche une véritable cascade d'effets imprévus.

BUT DU JEU : Récupérer obligatoirement Petit Kangourou et faire tomber le plus grand nombre de noix de coco dans les paniers en actionnant le bon levier et dans le bon sens ! Indiquez la couleur du levier, le sens dans lequel vous l'actionnez (A ou B) et bien sûr le nombre de noix de coco tombées dans le (s) panier (s) (1, 2, 3)

ATTENTION : Il s'agit de cordes molles et non de tiges rigides.

A retourner avant le 15.1.84 (minuit) à : Kangaroo, Club Atari, G.Cam, BP 681 95200 Sarcelles.

Les 4 premières questions concernent le jeu-concours, la 5e question concerne le programme de jeu Kangaroo.

1. Couleur du levier : ______________________

2. Sens dans lequel vous l'actionnez : ______________________

3. Nombre total de noix de coco tombées (avec Petit Kangaroo) : ______________________

4. Numéro de(s) panier(s) dans le(s)quel(s) tombent les noix de coco et Petit Kangaroo : ______________________

5. Question subsidiaire : Quel est le nom du thème musical que l'on entend lors des retrouvailles de Petit Kangourou et de sa Maman dans le programme de jeu « Kangaroo » : ______________________

NOM ____________ PRÉNOM ____________ DATE DE NAISSANCE ____________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ____________ VILLE ______________________

N° DE CARTE DE MEMBRE DU CLUB ATARI |_|_|_|_|_|_|_| TEL ____________

JUNGLE HUNT*



Pour sauter de lianes en lianes, n'attendez pas : profitez du déplacement de l'écran pour sauter, c'est dix fois plus facile !

Ne soyez pas obsédé par l'idée de tuer les crocodiles du lac. Au départ, mieux vaut passer tranquillement cette épreuve en les évitant. Vous avez ainsi plus de chances d'arriver au bout de l'aventure, et de récolter un énorme bonus...

Pour éviter les rochers, allez vous placer au milieu de l'écran. Vous pourrez ainsi reculer pour laisser passer au-dessus de votre tête les gros rochers.

Regardez bien chaque sorcier, et ne vous approchez pour sauter que lorsque vous SENTEZ qu'il va repartir vers la gauche de l'écran. Simple à dire, pas facile à faire.



VCS NEWS

GALAXIAN*



Une tactique souvent employée est de se réfugier dans les coins de l'écran quand tout va mal. Une tactique qui, attention, ne fonctionne que dans les tout premiers tableaux ! Par la suite, les Galaxians viendront vous chercher...

Quand vous le pouvez, n'éliminez qu'en dernier le vaisseau-amiral d'un groupe de 3 : gros bonus à la clef !

Déplacez-vous le moins possible, et essayez de trouver, un peu comme sur CENTIPÈDE, la meilleure ligne de tir, c'est-à-dire le point de l'écran le plus fréquenté.

Comme sur SPACE INVADERS, éliminez plutôt en premier les Galaxians encore immobiles des bords de l'écran. Cela ralentit souvent leur rythme d'envol.



JUNGLE HUNT




TYPE DE JEU	Aventure / Parcours, Adresse				
JOUEURS	1				
BUT DU JEU	Franchir 4 épreuves pour traverser la jungle et sauver une jeune aventurière				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE	Votre Safari-Man doit bondir de lianes en lianes, éviter ou tuer des crocodiles, sauter d'énormes rochers, et enfin esquiver plusieurs sorciers !				
ÉCHELLE DES SCORES	ATARI MINIMINIMUS	ATARI MINOR	ATARI MEDIUS	ATARI SUPERIOR	ATARI MAXIMAXIMUS
	– de 1 500	de 1 500 à 7 000	de 7 000 à 20 000	de 20 000 à 30 000	+ de 50 000
TEMPS RÉALISÉ	40''	2'10''	3'10''	5'20''	7'40''
MEILLEUR SCORE — DATE					
MEILLEUR SCORE — NOM					
MEILLEUR SCORE — SCORE					
MEILLEUR SCORE — DATE					
MEILLEUR SCORE — NOM					
MEILLEUR SCORE — SCORE					

ATTENTION : Tous ces scores ont été réalisés sur la version de jeu n° 1 (Touche Game Select).



GALAXIAN

TYPE DE JEU	Science-Fiction / Adresse et Tir				
JOUEURS	1				
BUT DU JEU	Détruire les vagues d'envahisseurs en évitant leur tir				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE	Les vaisseaux ennemis descendent sur vous avec des trajectoires variables				
ÉCHELLE DES SCORES	ATARI MINIMINIMUS	ATARI MINOR	ATARI MEDIUS	ATARI SUPERIOR	ATARI MAXIMAXIMUS
	1re à 2e vague : 3920	3e à 6e : 11600	7e à 10e : 11500	7e à 15e : 26000	9e à 25e : 58000
TEMPS RÉALISÉ	1'30''	2'20''	3'	7'15''	11'30''
MEILLEUR SCORE — DATE					
MEILLEUR SCORE — NOM					
MEILLEUR SCORE — SCORE					
MEILLEUR SCORE — DATE					
MEILLEUR SCORE — NOM					
MEILLEUR SCORE — SCORE					

ATTENTION : Tous ces scores ont été réalisés sur le niveau de difficulté B, c'est-à-dire le plus simple.

POLE POSITION*



Du calme pendant les deux premières courses : inutile de foncer pour accumuler les coups de frein ou... les accidents ! Trouvez plutôt une vitesse de croisière tranquille.

Vous devrez prendre plus de risques par la suite. Surveillez essentiellement le régime de votre moteur, en l'écoutant attentivement, pour passer vos vitesses au bon moment. C'est vraiment essentiel pour réaliser un bon temps !

Au début, par un mauvais réflexe, on a tendance à vouloir éviter à tout prix les bords de la route... Songez qu'un accident vous fait perdre deux secondes ! Mieux vaut être un peu ralenti...

* POLE POSITION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE © NAMCO 1982.



VCS NEWS

KANGAROO*



Lors du premier tableau, faites votre escalade sans vous arrêter, c'est-à-dire à une vitesse maximale, quoi qu'il arrive ! Vous éviterez ainsi tous les ennuis que peuvent vous créer les singes et la fraise qui tombe (dans 95 % des cas).

Arrivé à l'avant-dernier étage, faites sonner la cloche. Des fruits plus avantageux apparaîtront. Inutile d'aller les manger jusqu'en bas de l'arbre, vous perdriez du temps. La cloche réapparaît et, en la heurtant à nouveau, des fruits encore meilleurs apparaissent. Procédez de la même façon.

Difficulté des deuxièmes et troisièmes tableaux : les trous ! N'hésitez pas à avancer la mère Kangourou jusqu'à ce que ses pieds surplombent le vide, et ne touchent plus que par les talons. Alors, sautez, en vous concentrant bien sur le mouvement de la manette.

* KANGAROO EST FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE SUN ELECTRONICS CORPORATION.



POLE POSITION



TYPE DE JEU		Sport/Adresse et Coup d'œil				
JOUEURS		1				
BUT DU JEU		Réaliser les meilleurs temps pour participer à des courses de Formule 1 successives				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE		Nombreuses voitures à éviter (– 2 secondes pour un accident...). Plus les courses avancent, plus votre temps doit être court !				
ÉCHELLE DES SCORES		**ATARI MINIMINIMUS**	**ATARI MINOR**	**ATARI MEDIUS**	**ATARI SUPERIOR**	**ATARI MAXIMAXIMUS**
		– de 73" : 10200	– de 70" : 10600	– de 65" 11000	– de 60" 12000	– de 56.7" 14000
MEILLEUR SCORE	**DATE**					
	NOM					
	SCORE					
	DATE					
	NOM					
	SCORE					

ATTENTION : Il n'existe qu'un seul niveau de difficulté et qu'une seule version du jeu.

KANGAROO



TYPE DE JEU		Fantaisie/Adresse				
JOUEURS		1				
BUT DU JEU		Mme Kangourou doit escalader un arbre pour aller retrouver son enfant				
CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE		Mme Kangourou doit éviter, en sautant ou en se baissant, des noix de coco lancées par des singes. Et manger des fruits !				
ÉCHELLE DES SCORES		**ATARI MINIMINIMUS**	**ATARI MINOR**	**ATARI MEDIUS**	**ATARI SUPERIOR**	**ATARI MAXIMAXIMUS**
		– de 500	1500	2500	6000	+ de 9000 !
TEMPS RÉALISÉ		40"	1'15"	1'40"	3'30"	5'
MEILLEUR SCORE	**DATE**					
	NOM					
	SCORE					
	DATE					
	NOM					
	SCORE					

ATTENTION : Tous ces scores ont été réalisés sur la version de jeu n° 1 (Touche Game Select).

LA MÉMOIRE EN DIRECT

Le Scrolling est une exploration de la mémoire de l'ordinateur. Grâce au programme assez simple que nous vous présentons, vous allez faire défiler sur votre écran la mémoire de la machine, et assister en «direct» à un travail complexe et fascinant.

Tapez le programme tel qu'il est écrit, suivi de RUN. A ce moment, l'ordinateur vous demande de choisir la commande d'entrée : JOYSTICK (J) ou CLAVIER (C). Tapez (J) ou (C) suivi de RETURN.

```
10  REM SCROLLING HORIZONTAL BRUT
20  REM (C) ATARI-FRANCE AOUT 1983 M.E.
30  REM
40  REM METTRE 1 JOYSTICK EN PORT 1
50  REM SI VOUS N'AVEZ PAS DE JOYSTICK,
60  REM UTILISER LES TOUCHES < & >
70  REM NOTER QUE LE SCROLLING EST
80  REM BEAUCOUP + RAPIDE AVEC LE JOY.
90  REM
100 REM
110 DIM X$(1),CLS$(1) :CLS$=CHR$(126)
120 ? CLS$;:? "(J)OYSTICK ,(C)LAVIER" :
    INPUT X$:CMD=(X$="J")+2*(X$="C")
130 IF CMD=0 THEN ? CHR$(253) ;:GOTO 120
140 DPLIST=PEEK (560)+256*PEEK (561)+4 :
    MVT=PEEK(DPLIST) : CLOSE #1 :
    OPEN #1,4,0, "K:":LIST :
    DLH=PEEK(DPLIST+1)
141 REM MVT=0:  ENLEVER LE REM DU
    DEBUT POUR VOIR LA PAGE 0 (DEB.MEM)
142 GOTO 230
148 REM
149 REM LECTURE CLAVIER et/ou JOYSTICK
150 REM
160 ON CMD GOTO 170,180
170 JOY=STICK(0)
175 MVT=(MVT+1)*(JOY=11)+(MVT-1)*
    (JOY=7)+MVT*(JOY<>11 AND JOY<>7)
177 IF MVT>254 THEN DLH=DLH+1:MVT=1:
    DLH=0*(DLH>=255)+DLH*(DLH<255)
178 IF MVT<=0 THEN DLH=DLH-1: DLH=255*
    (DLH<0)+DLH* (DLH>=0 AND DLH<=255:
    MVT=255
179 RETURN
180 POKE 764,255
190 IF PEEK(764)=255 THEN 190
200 GET #1,X:X$=CHR$(X) : IF (X$<>"<") AND
    (X$<>">") THEN ? CHR$(253) ;:GOTO 180
210 JOY=11*(X$="<")+7*(X$=">"):GOTO 175
220 REM
222 REM PROGRAMME PRINCIPAL
224 REM
230 GOSUB 160:POKE DPLIST,MVT:
    POKE DPLIST+1,DLH
240 REM FOR I=0 TO 10:NEXT I:REM ATTENTE
250 GOTO 230
```

Pour le JOYSTICK, seules les commandes «droite» et «gauche» seront utiles. Si vous préférez le clavier, la touche "<" vous permettra d'aller à gauche, et la touche ">" à droite. Votre décision prise, l'ordinateur fera lui-même un LIST, puis exécutera la commande.

Vous remarquerez qu'avec le JOYSTICK, les mouvements sont plus rapides. Cette commande est en effet «lue» plus souvent par l'ordinateur. Ces commandes «gauche» et «droite» permettent de s'orienter dans la mémoire. En réalité, on ne va ni à droite, ni à gauche, mais on monte et on descend. En appuyant sur la touche ">", on remonte vers le début de la mémoire, dans l'autre cas on va vers ce que l'on appelle «les adresses fortes», ou encore le «fond» de la mémoire. Vous savez en effet que la mémoire d'un ordinateur se compose d'une suite de cases qui vont de 1 à 65 535. C'est dans le début de la mémoire que s'opère le travail de l'ordinateur sur sa mémoire : mise à jour, changements de cases, remaniements...

Si vous désirez assister à ces «choses bizarres» et à ce qu'en informatique, on nomme un «rafraîchissement», enlevez le REM de la ligne 141 (Page 0).

Enfin un dernier petit détail : si vous vous trouvez déjà au début de la mémoire et que vous essayez de monter encore, vous vous retrouverez à la fin de la mémoire. C'est ce que l'on appelle le «bouclage».

De même, si en fin de mémoire vous essayez de descendre encore, vous «bouclerez» vers le début de la mémoire. Vous pouvez d'autre part essayer de changer de mode graphique.

Par exemple, faites 135 GRAPHICS 2 : ? 6 ; "EXEMPLE" : P = 25.

Faites varier P, par exemple faire P = 10 ligne 135 pour aller plus vite, ou même P = 255 (valeur maximale). Pour ralentir un peu enlever le REM de la ligne 240.

A vous de jouer, et bon scroling !

ATARI PLANCHE SUR LES PROGRAMMES HATIER

Les nouveaux programmes HATIER sont des programmes éducatifs conçus et réalisés dans le cadre d'une étroite collaboration entre ATARI et HATIER. Essoukan, informaticien et chef de projet chez ATARI m'a dévoilé tous les secrets de cette collaboration.

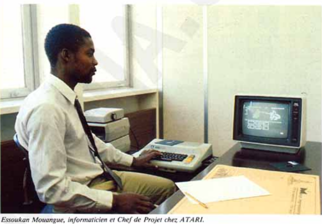
Pour La Quête Du GRAAL par exemple, l'idée en revient à un directeur d'école et à son adjoint, Messieurs Yves JANIN et Marc BONNETON. Instituteurs dans une école primaire de Vaulx en Velin, dans la banlieue Lyonnaise, ils ont fondé au sein même de l'école un Club de Micro-informatique afin de tester les réactions des enfants devant les programmes éducatifs; disons que d'une certaine manière ils ont mis leur savoir-faire pédagogique au service de la micro-informatique. Résultat: des règles à la fois simples et amusantes et surtout la possibilité pour le joueur de choisir son niveau.

Seconde originalité du travail en commun ATARI-HATIER : une liaison permanente par ordinateur : en effet, afin de s'échanger listings de programmes et autres informations, Essoukan pouvait «converser» avec les deux instituteurs Lyonnais par Ordinateurs-Maison ATARI 800 interposés équipés d'un modem.

Scénario et dialogues

Lorsque HATIER présente un scénario ou un projet de scénario, les informaticiens d'ATARI font ce que l'on appelle une «analyse»; c'est-à-dire qu'ils découpent le scénario en petits segments logiques. C'est une étape très importante pour la programmation finale.

Parallèlement, ils rajoutent au scénario initial, un «pré-scénario». Celui-ci recouvre toute la période d'adaptation: adaptation du scénario à la machine, de la machine à l'homme, et de l'homme à la machine. C'est le moment où le dialogue s'engage (lorsque l'ordinateur demande le nom du joueur) et plus généralement, ce sont tous les moments où l'ordinateur fait preuve d'une certaine «psychologie» à l'égard du joueur.



Essoukan Mouangue, informaticien et Chef de Projet chez ATARI.

L'ordinateur indulgent

Qu'il s'agisse de nouveaux programmes ou du GRAAL en particulier, l'ordinateur intervient toujours de manière très douce et très pédagogique en cas d'erreur du joueur. Il se montre à la fois précis: il énonce clairement l'erreur:

«Tu as oublié une dizaine» et, indulgent: «l'un de nous deux se trompe»...

Une fois le «pré-scénario» établi, on passe à l'écriture du programme. La Quête Du GRAAL est écrit en BASIC.

Ecrire un programme, cela signifie que chaque épisode du scénario sera transcrit en instructions pour l'ordinateur. D'où l'importance de l'analyse qui doit au préalable avoir correctement disséqué tous ces épisodes.

Quant au graphisme, une fois choisi, il est synthétisé par l'ordinateur puis intégré à l'écriture du programme.

Toutes ces opérations terminées, le programme n'est pas figé pour autant. Il va être testé par les enfants et éventuellement modifié d'après leurs remarques.

Car, même si à l'horizon se profilent d'autres catégories de programmes éducatifs comme les systèmes experts où l'ordinateur est maître d'un domaine particulier, les programmes ATARI-HATIER ont l'avantage d'être également des Jeux, et c'est en tant que tels qu'ils doivent plaire !



La Quête du GRAAL ou les aventures des Chevaliers du Roi Arthur. Programme éducatif et d'aventure : devenez un preux chevalier de la Table Ronde en testant vos connaissances mathématiques. Une méthode originale d'enseignement au calcul qui fait alterner suites numériques, exercices de codages (cryptographie) et déductions logiques. De 8 à 14 ans ; 4 niveaux.



La gamme d'Agam : Peintre de renommée mondiale, Yaacov Agam a crée un programme d'activité-jeu artistique développé avec ATARI sur l'Ordinateur-Maison 600 XL. Dans notre prochain numéro nous vous dévoilerons toutes les merveilles de ce logiciel haut en couleurs !

Ordralphabétix : jeu éducatif d'éveil et d'adresse : enseigne l'alphabet aux enfants de 6 à 10 ans en faisant travailler leur mémoire visuelle.

La Chasse aux fautes : Programme d'initiation et de perfectionnement à l'orthographe destiné aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Les mots défilent sur l'écran de plus en plus difficiles. (Le programme recense les 4000 mots les plus utiles. Lorsqu'apparait un mot mal orthographié (ex : chaX - chat) vous devez le détruire à l'aide de votre Joystick de la même manière que vous neutraliseriez un char ennemi avec un missile ! Vous avez également possibilité de vous familiariser avec certains mots très peu usités : c'est la course aux « Hapax ».

ORDINATEUR 600 XL : L'ART ET LA MANIÈRE...

ATARI lance sur le marché une toute nouvelle gamme d'Ordinateurs-Maison dont le premier représentant, l'ATARI 600 XL était présent au M.I.J.I.D. Une entrée en scène très remarquée et très convaincante si l'on en juge par le nombre des visiteurs venus tester cet ordinateur aux multiples possibilités.



L'Ordinateur ATARI 600 XL avec le logiciel éducatif ATARI/HATIER : « La Quête du Graal »

Un clavier très agréable à manier, une esthétique superbe, et une touche HELP pour vous aider à trouver les erreurs de vos programmes (mais évidemment, vous n'en faites jamais !...).

Ses périphériques ont particulièrement attiré les regards.

La « tablette tactile » en premier lieu ou tablette graphique : une sorte d'ardoise sur laquelle vous dessinez avec un crayon... et le dessin se reproduit sur l'écran. S'il vous satisfait vous pouvez le charger en mémoire. Vous pouvez même gérer des figures géométriques dessinées automatiquement, cercles, carrés, etc... Impressionnant. Tous les essais des visiteurs ne méritaient pas de rentrer dans l'histoire de l'art, mais quel festival de couleurs et de formes !

Même plaisir avec la nouvelle imprimante, qui reproduit point par point, et en couleurs, tous vos graphiques. Des courbes et des feux d'artifices superbes sur papier, à conserver.

NOUVELLES COMMANDES

ATARI 2600

Les derniers Programmes de Jeux Atari qui s'inspirent de la célèbre et hilarante série des MUPPETS (Big Bird's Egg Catch, Cookie Monster,...) vont vous donner l'occasion de découvrir de nouveaux types de commandes : les Kid's Controllers (Commandes pour enfants). D'abord, un clavier de 10 chiffres, léger et souple, aux touches très mœlleuses. Puis une extraordinaire « boule » appelée « Trakball Atari » : on la tient sous la paume, et en la faisant rouler de tous côtés on dirige très rapidement et très précisément les objets sur l'écran. Pour vous faire une idée, c'est exactement le type de commande qu'utilisait le jeu de café Missile Command.

Enfin, le dernier cri : des joysticks faciles à manier et permettant une grande précision pour jouer : ce sont les « Super Joysticks ». Pour que le plaisir des jeux-vidéo aille toujours s'améliorant !

Le Kid's Controller.



Le Super Joysticks.



Le Trak Ball.

NOUVEAUTÉ CINÉMA
(Warner Bros)

« LA QUATRIÈME DIMENSION »

Tiré d'une série de la télévision américaine des années 60, « la quatrième dimension » est un film composé de 4 tableaux distincts. Le premier est signé John Landis, le réalisateur de « Loup-Garrou ». Il s'inspire de deux épisodes de la série américaine ; l'un relatait la rencontre tragique entre un Japonais et un Américain raciste dans une pièce close.

Le second segment est réalisé par Steven Spielberg en personne. Il reprend un épisode où, à force de le souhaiter, des personnes âgées découvrent un moyen de rajeuner. Il faut jouer à être jeune : tout le secret de la jeunesse est là. On peut confiance à Spielberg pour retrouver le climat d'émotion exceptionnel de l'épisode original.

La troisième partie, filmée par Joe Dante est celle qui recèlera probablement le plus d'effets spéciaux. On y découvre une petite bourgade qui vit sous l'emprise d'un enfant aux pouvoirs surnaturels impressionnants.

L'as australien, Georges Miller, a assuré la direction du quatrième et dernier segment. Il retrace l'aventure d'un cadre qui reprend l'avion pour New York après une cure en sanatorium. Mais, en plein vol, son équilibre mental est de nouveau menacé par des apparitions plus que suspects...

Sortie du film prévue en janvier 1984.



La quatrième dimension.

NOUVEAUTÉ MUSIQUE
(WEA)



ALAN VEGA
« SATURN STRIP »
New-Yorkais d'origine, ALAN VEGA marie avec brio un rock électronique à une rythmique trépidante. Son nouvel album : « SATURN STRIP » a été le coup de foudre de toutes les radios dès sa sortie.



MICHAEL SEMBELLO
« BOSSA NOVA HOTEL »
... Il est déjà disque d'or outre-atlantique avec ce nouvel album qui contient l'un des thèmes musicaux principaux du film « FLASHDANCE » : « MANIAC »... Un album tout simplement génial !

MANIFESTATIONS ATARI A VENIR

Du 18 au 27 décembre 1983 : Hall Paris-Normandie, Rouen.

LE BUS DE MELUN : A PARTIR DU 25 NOVEMBRE
Le véhicule sera stationné le Mercredi dans les centres de Culture et de Loisirs de Melun.
Le reste de la semaine dans le Centre ville. Il est équipé de 5 Ordinateurs-Maison Atari et de 2 Ordinateurs de Jeux.

LE 10 ET LE 17 DÉCEMBRE : le Bus Podium Atari sera au magasin « Carrefour » de Villiers en Bière (Seine et Marne).

NOUVEAUTÉS VIDÉO
(Warner Home Vidéo)

BLADE RUNNER : LA CHASSE INFERNALE
Los Angelès, an 2019. Après Alien, Ridley Scott réalise un thriller futuriste qui mêle suspense et philosophie. Une réussite totale de la science-fiction.

MAD MAX 2 : LA TERRIBLE VENGEANCE D'UN HOMME SANS PITIÉ
En l'an 4000, Max, le policier de la route qui a vu sa famille sauvagement massacrée combat sans relâche les motards assassins. Un passionnant récit d'aventures qui s'achève sur un dénouement explosif.





COMMENT GAGNER AU PAC-MAN ?

Par Philippe ADJUTOR

Éditions Générique

Le Pac-Man, un succès sans précédent en matière de jeux vidéo. Un livre pour lui tout seul, c'était donc bien la moindre des choses !... Que tu sois un passionné du Pac-Man des cafés ou du Pac-Man d'Atari, ce livre te sera extrêmement précieux. Une étude du phénomène Pac-Man, une foule de trucs pour améliorer tes scores, des conseils de coup d'œil et de maniement. Le tout croquis à l'appui !



« IL ÉTAIT UNE FOIS... LES JEUX VIDÉO... »

(Jeux Vidéo par Christian GROS et Rémy PERNELET A & M Éditions)

Quittez vos programmes de jeux. Voici un livre qui va chatouiller vos petites cellules.

Quel est le rapport entre un mecano et un jeu vidéo. Aucun, à première vue. Pourtant, ces fameuses petites boîtes noires se démontent, s'expliquent, se comprennent et se créent. Ce ne sont pas des OVNI. Et connaître leur histoire et leur mécanique ne leur enlève ni leur attrait ni leur poésie... Rémy Pernelet, journaliste à l'hebdomadaire « Télérama » et passionné de jeux-vidéo, raconte dans son livre où, quand, comment, pourquoi... ça marche.



Mettez-vous à la page.



La valise de l'Atarien 007.



Prenez une longueur d'avance avec le jogging ATARI.

BON DE COMMANDE

Quantité	Articles	Prix unitaire	Veuillez envoyer mon (mes) article(s) à :
	VALISE ATARI (50 x 35 cm) Plastic	290 F. T.T.C.	NOM :
	SERRE TETE (Taille unique)	15 F. T.T.C.	PRENOM :
	JOGGING ☐ T1 (10-12 ans) ☐ T2 (13-19 ans) ☐ T3 (20-30 ans) ☐ T4 (homme)	190 F. T.T.C.	ADRESSE : CODE POSTAL :
	TEE SHIRT T1 ☐ T2 ☐ T3 ☐ T4 ☐	35 F. T.T.C.	VILLE :
	LIVRES : "Comment gagner au Pac-Man" de P. ADJUTOR - Éd. Générique "Jeux Vidéo" de C. GROS et R. PERNELET Éd. M.A. (En vente également chez votre libraire)	24 F. T.T.C. 74F. T.T.C.	Veuillez trouver ci-joint mon règlement (Chèque libellé à l'ordre d'ATARI) d'un montant de : .... Francs. A envoyer à : "ATARTICLES" - EURODISPATCH - B.P. 8 - 93152 LE BLANC MESNIL CEDEX


"L'ANTI-GANG"
de Burt REYNOLDS.
Avec : Burt Reynolds • Vittorio Gassman
Brian Keith.
Un as de la brigade des stupéfiants découvre un réseau de call-girls qui jouent auprès des hommes politiques un rôle ambigu.
"IL ETAIT UNE FOIS... LA REVOLUTION"
de Sergio LEONE
Musique originale : Ennio Morricone
Avec Rod Steiger • James Coburn
Un bandit mexicain se laisse piéger par un expert en démolitions et devient ainsi un héros révolutionnaire.
WARNER, L'IMAGE!
"OPERATION TONNERRE"
de Terence YOUNG.
D'après l'œuvre de Ian Fleming
Avec : Sean Connery
Claudine Auger.
Un James Bond plein de jolies filles, de bagarres et d'humour. Que devient la bombe atomique volée par l'organisation secrète "Le Spectre" ?
"LE PIEGE"
de John HUSTON. Avec : Paul Newman • Dominique Sanda • James Mason.
Une organisation secrète fait évader Rearden, un cambrioleur condamné à 20 ans de prison et le charge d'une mission secrète en Irlande.
LOCATION
WARNER HOME VIDEO
United Artists
La télévision libre.
VIDCOM 83. Stand 25. 02/27.01.
Ces vidéocassettes sont exclusivement réservées à la location.

SOMMAIRE

4/5 : **LA T'AS TOUT**
Le courrier des Atariens.
La guerre des clubs à Beaubourg.
Les invités du M.I.J.I.D. à Cannes.

6/7 : **CHALLENGER**
La finale des championnats du monde ATARI de Jeux-Vidéo en direct de Munich.

8 : **BANDES ANNONCES**
Nouvelles Télé

9 : **PODIUM**
Salon : VIDCOM, M.I.J.I.D. à Cannes.
Sport (golf) : Trophée Lancôme à Saint-Nom-la-Bretèche.

10/11 : **PLEINS FEUX**
PELÉ, roi du football et prince de la vidéo.

12 : **EUREKA**
Non, les programmes de jeux ne naissent pas dans les choux.

13 : **CLUB MED**
Les « Gentils Ordinateurs » de Kamarina.

14 : **JEU-CONCOURS :** Kangaroo.

15/16 17/18 : **VCS NEWS**
4 programmes de jeux avec 4 fabuleux tableaux scores et bien sûr les « Trucs » à connaître.

19/20 et 21 : **COMMENT S'EN SERVIR**
Explorez la mémoire de votre ordinateur grâce au « Scrolling ».
ATARI-HATIER : un mariage fécond pour les jeux éducatifs.

22 : **BANDES ANNONCES**
Les nouveautés, vidéo, cinéma, disques.

23 : **L'ATARIEN AU QUOTIDIEN**
Des idées de cadeaux pour Noël.

Le magazine des membres
du Club Atari
9-11, rue Georges-Enesco
94008 Créteil

Comité de direction : Jean-Paul Lafaye. Luc Laurentin, Gilles Colomb.
Directeur de la publication : Gilles Colomb.
Rédacteur en chef : Marc Chamorel.
Coordination : Paméla Gulick.
Secrétaire de rédaction : Myléna Ljubic.

Directeur artistique : Claude Mayet
Crédit photographique : Hervé de Mestier.
Chef de fabrication : Alain Weber.
Chef de studio : Françoise Meunier.

L'Atarien est édité par Rive Ouest-Cato Johnson France S.A. au capital de 200 000 F. N° de siret 41092012 0071 M - 39, rue de l'Est 92100 Boulogne pour le compte de P.E.C.F. Atari-Siège social 18, rue Troyon - 75017 Paris Sarl au capital de 7 800 000 F Siren 62 20 47 280.

Dépôt légal: Décembre 1983. N° 1532.
Tarif de l'abonnement : 42 F (6 numéros).

Imprimé en France. Photogravure : Omegraph - 7, place Henri IV - 94220 Charenton. Impression : Prenant - 78, avenue de Gournay -94800 Villejuif.

Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

